

Educación Plástica Visual y Audiovisual 4º ESO

1. Contenidos.

Bloque 1. Expresión plástica

1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
2. Elementos de los lenguajes grafico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.
4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
4. Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.
2. Forma y función en el diseño.
3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
4. Fases de un proyecto de diseño.
5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación
2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
4. El proyecto audiovisual y sus fases.
5. Lectura de la imagen audiovisual.

2. Temporalización.

1ª evaluación

Bloque 1. Expresión plástica

1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
2. Elementos de los lenguajes grafico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.
4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

2ª evaluación

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
4. Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico.

3ª evaluación

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.
2. Forma y función en el diseño.
3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)

4. Fases de un proyecto de diseño.
5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación
2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
4. El proyecto audiovisual y sus fases.
5. Lectura de la imagen audiovisual.

2. Metodología didáctica

Dado que el objetivo principal de la enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual y audiovisual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual audiovisual y plástico.

Para cumplir este objetivo, se articularán los contenidos atendiendo a los siguientes criterios:

. El criterio de dificultad: organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por ser éstos básicos, preparen al alumno para entender los más abstractos que exigen una mayor capacidad de comprensión espacial.

. El criterio de interés: debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.

. El criterio de organización cíclica: los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una gradación en el nivel de dificultad, de forma que en los cursos más bajos se tratan en forma de iniciación y se llega a una especialización en los últimos cursos de esta etapa.

. El criterio de operatividad: que queda reflejado en torno a la clásica fórmula del «saber ver», «saber interpretar» y «saber hacer» y sigue estos pasos:

SABER VER:

. Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizar en un determinado campo de la expresión plástica.

. Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esta teoría en conceptos de validez permanente.

. Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tiene carácter ejemplificador.

SABER INTERPRETAR:

. Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.

. Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.

. Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

SABER HACER:

. Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico

. Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.

. Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

4. Materiales, textos y recursos didácticos que se van a utilizar.

Los alumnos utilizarán los materiales específicos de la asignatura
No hay libro de texto.

5. Competencias clave

Se entiende por competencias, las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de la enseñanza de la ESO, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. A efectos, las competencias clave se llevarán a cabo del siguiente modo:

-La **Comunicación lingüística**, constituye un instrumento fundamental para expresar proyectos e ideas en dibujo técnico: gráficamente, de forma objetiva, utilizando los códigos requeridos para ello pero también, comunicando proyectos e ideas y compartiendo conocimientos, que permiten el trabajo en equipo y la colaboración tal como requiere el complejo mundo del diseño y de la fabricación de objetos

-En cuanto a la **Competencia matemática**, no debemos olvidar, que la Geometría forma parte de las matemáticas y las construcciones gráficas constituyen un valioso elemento que une ambas materias.

- La geometría, es además un instrumento que ayuda a conocer la Naturaleza en la que está presente de múltiples y variadas formas ligando nuestras construcciones con regla y compás con **el estudio de las ciencias y la tecnología**.

-El dibujo asistido por ordenador, es en nuestros días, una herramienta de trabajo insustituible que los alumnos deben conocer y que contribuye al desarrollo de la **Competencia digital**.

-Desde el dibujo, **aprenden a aprender**, a comunicarse, a trabajar desde lo particular a lo general, a desarrollar **las competencias sociales y cívicas** en el trato y colaboración con sus compañeros.

-Fomenta **el sentido de iniciativa y emprendedor** en la resolución de los pequeños problemas que surgen al trabajar en pequeños proyectos así como en la búsqueda de soluciones a un problema gráfico siendo un vehículo **de la expresión cultural** de la mano del diseño.

6. Criterios de evaluación.

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

7. Estándares de aprendizaje

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
 - 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
 - 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
 - 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
 - 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
 - 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
 - 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
 - 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.
 - 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
 - 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
 - 1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
 - 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
 - 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
 - 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
 - 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
 - 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
 - 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizándolas formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

8. Procedimientos e instrumentos de evaluación

En lo relacionado con este aspecto se establecen diversos instrumentos y procedimientos que permitan evaluar el “saber hacer” y el “saber ver”:

1_ La observación sistemática: gracias a ésta se puede conocer y analizar el proceso de realización de producciones plásticas, observar la interrelación con otros así como analizar la adquisición de hábitos de trabajo.

Para llevar a cabo esta tarea se podrán utilizar diversos instrumentos y prácticas para recoger la información necesaria: fichas de seguimiento, listas de control, carpeta-registro personal del alumno,...

2_ Seguimiento de los trabajos, tanto individuales como colectivos, realizados por el alumno: con este procedimiento se puede apreciar el progreso en la adquisición de los contenidos relacionados con la expresión así como la utilización de las distintas técnicas gráfico-plásticas.

3_ El diálogo del profesor con los alumnos individualmente o en grupo como estrategia para corregir posibles errores y para detectar dificultades.

4_ Evaluación personalizada, atendiendo a la evolución personal de cada alumno y a su progreso respecto a sus posibilidades, sus conocimientos y sus aptitudes y su capacidad creativa.

Ésta se llevará a cabo gracias al análisis de las diversas actividades desarrolladas en el aula:

. Trabajos realizados por el alumno (tanto de aplicación de contenidos como de síntesis).

Se valorarán atendiendo al trabajo diario y teniendo en cuenta tanto el proceso de creación como el resultado.

En ellos se evaluará también su capacidad para participar en labores de equipo.

. Pruebas específicas (exposiciones de temas y resolución de ejercicios)

. Actitud del alumno. Asistencia a clase, respeto y cuidado del material y espacio común y su colaboración en las actividades programadas, así como la aportación de materiales y documentos que puedan enriquecer el desarrollo de éstas.

9. Criterios de calificación.

Teniendo en cuenta el carácter eminentemente práctico de la asignatura, en la evaluación del rendimiento del alumno y en su posterior calificación al final de cada trimestre, se tendrá en cuenta la realización de los diversos trabajos, así como su participación en el desarrollo de las distintas actividades llevadas a cabo en el aula.

Los alumnos deben entregar, dentro de los plazos marcados, las láminas o trabajos propuestos por el profesor. Las notas de éstos estarán comprendidas entre 0 y 10, considerándose negativas las menores de 5. Para realizar la media de los trabajos es necesario haber presentado todas las láminas propuestas por el profesor.

Las notas de las pruebas objetivas, tanto teóricas como prácticas también serán puntuadas del 0 al 10.

La nota total de cada evaluación será la media matemática de las pruebas teóricas y los trabajos realizados en clase, estableciéndose que el trabajo llevado a cabo en el aula se valore en un 50% y las pruebas teórico-prácticas en otro 50%.

Se considera estrictamente necesario que el alumno obtenga como mínimo una puntuación de un 3 en las pruebas de nivel de contenidos para que le sea hecha la media con los trabajos de clase.

Contenidos mínimos para superar la asignatura

Para aprobar la asignatura será necesario aprobar las tres evaluaciones.

La nota final corresponderá a la media de las tres evaluaciones.

10. Procedimiento de recuperación

Los alumnos que no hayan superado los criterios establecidos para aprobar las distintas evaluaciones podrán presentarse a los exámenes de recuperación que se realizarán posteriormente a la evaluación de cada trimestre.

11. Procedimientos y actividades de recuperación

Los alumnos que estén cursando la asignatura en el curso superior pueden recuperar la asignatura de uno de los modos siguientes:

-Realizando tres trabajos específicos (uno por cada trimestre) propuestos por el Departamento (siempre que en éstos obtengan como mínimo una puntuación de 5, en una escala del 0 al 10. El departamento dispone de una hora presencial con alumnos para orientar a los alumnos que tengan pendiente la asignatura. Durante esta hora el profesor hará el seguimiento del aprendizaje de los alumnos que tengan pendiente la asignatura del curso anterior.

Para aquellos alumnos que no presenten todos los trabajos o, en ellos, no alcancen una puntuación mayor o igual a 5, podrán presentarse a los exámenes de pendientes, cuyo calendario establecerá la Comisión de coordinación pedagógica y hará público la Jefatura de estudios del centro.

12. Prueba extraordinaria.

El examen extraordinario, entran los contenidos de todo el curso. El examen consistirá en varios ejercicios y en cada ejercicio se especificará el valor de cada ejercicio.

13. Garantías para una evaluación objetiva

El procedimiento para que el alumnado y sus familias conozcan la información de la programación es la exposición en la página web del centro.

Los alumnos podrán ver con el profesor los controles corregidos para comprobar la aplicación de los criterios de corrección. Además de estas medidas el alumno puede realizar las correspondientes reclamaciones de la nota final

14. Medidas ordinarias de Atención a la Diversidad

El nivel básico que todos los alumnos deben alcanzar sería el de los **contenidos básicos**.

Algunos alumnos para alcanzar estos objetivos necesitan del desarrollo **de actividades de refuerzo** en la utilización de recursos y aplicación de conceptos y otros con capacidades por encima de la media podrán llegar a un nivel de acabado más elaborado mediante el desarrollo de **actividades de ampliación**.

En primer lugar se da una explicación teórica común para todos los miembros de la clase, en la que además se utilizan recursos ejemplos a través de internet, libros, vídeos e incluso láminas de sus propios compañeros, con el fin de ejemplificar de la mejor forma posible lo que se les demanda.

Tras dicha explicación, se resuelven dudas generales, y a partir de aquí todas aquellas que puedan presentarse a lo largo del proceso, se resuelven de forma individual.

A la hora de diseñar actividades para atender a la diversidad de alumnos en el aula se establece los siguientes principios:

- Partir de sus intereses y motivaciones.
- Partir de sus conocimientos previos.
- Dosificar la cantidad de información nueva.
- Diversificar las tareas y aprendizajes.
- Diseñar situaciones de aprendizaje para su recuperación.
- Organizar y conectar unos aprendizajes con otros.
- Promover la reflexión sobre sus conocimientos.
- Plantear tareas abiertas y fomentar la cooperación.
- Instruir en la planificación y organización del propio aprendizaje.

Para los alumnos con **necesidades educativas especiales** se diseñaran actividades y criterios de evaluación adecuados a su rendimiento, dedicándoles una atención más especializada.

En la medida de lo posible se intentará que estas **adaptaciones curriculares** en las actividades no difieran sustancialmente de las realizadas por el resto del grupo, puesto que lo que buscamos es la integración y no la diferenciación del alumno frente al resto de la clase.

Se valorará especialmente su actitud atenta, participativa y receptiva.

Realizar las tareas propuestas

Traer el material.

Apreciar el lenguaje visual como fuente de información y de disfrute

15. Adaptaciones curriculares

Para adaptaciones curriculares significativas se actuará bajo la orientación de los equipos de apoyo y orientación adaptándose a las características del alumno

16. Actividades complementarias y extraescolares.

Aunque no contemplamos específicamente ninguna *actividad extraescolar*, pueden surgir puntualmente Talleres o exposiciones que, si son considerados de interés para los alumnos, se solicitarán a lo largo del curso por parte del departamento.

17. Actividades para el fomento de la lectura.

La asignatura se basa en los lenguajes audiovisuales su estudio se fundamenta en los análisis comparativos de los lenguajes escrito y oral, por estos motivos constantemente hay un desarrollo del lenguaje.

Como actividades características de la asignatura se realizan dibujos, composiciones,... que correspondan a la interpretación de del textos escritos.

En la asignatura se trabaja con cómic y se aconseja a los alumnos que lo lean.

MEDIDAS PEDAGÓGICAS A APLICAR:

Lectura en voz alta. Siempre que se pueda, conviene que los alumnos lean en voz alta y que la vocalización y pausas en los signos de puntuación o entonación sea la correcta.

Favorecer la correcta expresión oral de los alumnos, realizando actividades como exposiciones orales de temas, debates, respuestas orales....

Formulación de **enunciados** de manera más compleja.

Lectura reflexiva de enunciados. Muchas veces las actividades no son correctamente realizadas, porque el alumno no sabe interpretar qué es lo que se le pide.

-Siempre que el tipo de ejercicio lo permita, hacer redactar alguna pregunta al alumno **con el fin de** mejorar, entre otras cosas, del uso de los signos de puntuación o de la organización de las ideas.

-**Valoración** de la ortografía y la expresión como algo imprescindible en la vida diaria

18. Actividades del periodo posterior a la evaluación ordinaria

Durante el periodo posterior a la evaluación ordinaria se repasarán los contenidos del curso. Todos los alumnos que permanezcan en clase realizaran los ejercicios de repaso, aunque esté mas enfocado el repaso a los alumnos suspensos, a los alumnos que hayan aprobado también les sirve para reforzar los conocimientos adquiridos.

19. Plan de Mejora de Resultados

Los alumnos de 4º han tenido un porcentaje de aprobados en el curso anterior de 90% (similar a los años anteriores) por lo tanto, no es necesario un plan de mejora de los resultados.